

Langenscheidt Software

BILDER RATEN



Deutsch – Englisch – Französisch –
Italienisch – Spanisch



Elementare Begriffe
in fünf Sprachen:
Ein Ratespiel
mit Bildern



Bilder raten

**Deutsch – Englisch – Französisch
Italienisch – Spanisch**

Elementare Begriffe in fünf Sprachen:
Ein Ratespiel mit Bildern

VON

JOHANNES SCHUMANN, MEINOLF SCHNEIDER
UND THOMAS TEMPELMANN

IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEM GOETHE-INSTITUT, MÜNCHEN,
UND DER LANGENSCHIEDT-REDAKTION



LANGENSCHIEDT

BERLIN · MÜNCHEN · WIEN · ZÜRICH · NEW YORK

in Zusammenarbeit mit dem

Goethe-Institut zur Pflege der deutschen Sprache im Ausland
und zur Förderung der internationalen kulturellen Zusammenarbeit e.V., München,
Lenbachplatz 3, 8000 München 2

Vorwort

Langenscheidts Sprachen-Softwareprogramm ist das Ergebnis einer intensiven Zusammenarbeit der Verlagsredaktion mit Experten des Goethe-Instituts in München. Am Goethe-Institut wurden alle Lernspiele in zweijähriger Arbeit entwickelt und getestet. Langenscheidt hat den Wortschatz dieser Programme überarbeitet und erweitert sowie jeden einzelnen Programmabschnitt auf Vereinfachung und Benutzerfreundlichkeit überprüft.

In dieser partnerschaftlichen Zusammenarbeit entstanden Software-Materialien, die wesentliche Bereiche des Sprachenlernens abdecken:

- Festigung und Auffrischung des deutschen Wortschatzes
- Üben der Grammatik mit Kontrolle des Gelernten
- Landeskundliches Wissen
- Speziell für den Lehrer: Autorensysteme, die ihn befähigen, eigene Programme zu erstellen.

Langenscheidts Sprachen-Software eignet sich zum Selbststudium und zur Gruppenarbeit.

Auflage: 5. 4. 3. 2. 1.	Letzte Zahlen
Jahr: 1989 88 87 86 85	maßgeblich

© 1985 Langenscheidt KG, Berlin und München
Druck: Druckhaus Langenscheidt, Berlin-Schöneberg
Printed in Germany

Bilder raten

Programmidee

Dieses Programm wurde speziell für Lerner der Grundstufe entwickelt, die damit auf spielerische Weise ihren Wortschatz im Bereich der Nomen erweitern und festigen können.

Die Begriffe sind in den Sprachen Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch und Spanisch abrufbar.

Spielidee

Auf dem Bildschirm wird ein Gegenstand gezeichnet. Sobald ein Spieler meint, den Gegenstand zu erkennen, unterbricht er den Zeichenvorgang und gibt das Wort dafür ein. Dabei können verschiedene Schwierigkeitsgrade gewählt werden, z.B. kann im Deutschen mit oder ohne Artikel/Plural gespielt werden. Die Begriffe sind nach Sachgebieten geordnet und erscheinen nach dem Zufallsprinzip, so daß kein Spiel wie das andere verläuft.

Was Sie wissen sollten:

Das Programm ist ausgelegt für einen Apple II, II+, IIe oder IIc mit jeweils 64-K-Speicher und alle Apple-kompatiblen Rechner. Beim alten Apple II mit 48K benötigen Sie also eine 16-K-Erweiterungskarte (Language Card), die einfach in Slot 0 gesteckt wird.

Falls Sie das erste Mal mit Ihrem Apple-Computer arbeiten, sollten Sie unbedingt das Benutzer-Handbuch studieren. Beachten Sie, wie man die Disketten pflegt und ins Diskettenlaufwerk einlegt. Bevor Sie bei Störungen Ihren Händler benachrichtigen, sollten Sie das Kapitel zur Störungsbeseitigung lesen. Viele Probleme werden durch einfache Fehler am System verursacht, die sich leicht beheben lassen. (Häufige Fehlerquellen sind z.B.: Das Netzkabel ist nicht richtig eingesteckt, der Monitor ist falsch eingestellt oder ausgeschaltet, das Diskettenlaufwerk ist nicht geschlossen.)

Achtung: Wer ein Programm kopiert oder weitergibt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.

Und so funktioniert's:

1. Nachdem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk eingelegt haben und den Apple II gestartet haben, sehen Sie auf dem Bildschirm das Logo des Langenscheidt-Verlags. (Sie können bei häufiger Benutzung den Ablauf durch Drücken der Return-Taste verkürzen.)

Danach erscheint der Titel **Bilder raten**.

2. Das Programm meldet sich nun mit der Frage, in welcher Sprache Sie spielen wollen:

1. English
2. Deutsch
3. Español
4. Français
5. Italiano

Sie treffen Ihre Entscheidung, indem Sie die entsprechende Zahl eingeben.

3. Nun legen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels fest. Haben Sie z.B. eine 2 für Deutsch eingegeben, erscheint jetzt auf dem Monitor:

Wie wollen Sie spielen?

1. ohne Artikel
2. mit Artikel
3. mit Artikel und Pluralendung

Geben Sie die gewünschte Zahl ein.

4. Sie sehen jetzt die Themenbereiche, aus denen Sie einen auswählen können:

1. Landschaft/Natur/Umwelt
2. Tiere
3. Haus/Wohnung/Einrichtung
4. Verkehr/Verkehrsmittel

5. Haushaltsartikel/Werkzeug
6. Mensch/Körperteile
7. Kleidung/Accessoires
8. Lebensmittel

Geben Sie die betreffende Zahl ein.

5. Nun beginnt das eigentliche Spiel.

Auf dem Monitor wird ein Bild gezeichnet. Wenn Sie glauben, das Bild richtig identifiziert zu haben, können Sie den Zeichenvorgang unterbrechen und die Zeit stoppen, indem Sie die Leertaste betätigen. In der linken unteren Ecke erscheint ein Fragezeichen, das Sie auffordert, den Begriff einzugeben. Tippen Sie das Wort ein und beenden Sie Ihre Eingabe mit der Return-Taste. Haben Sie den Gegenstand richtig erkannt und ist Ihre Eingabe korrekt, werden Ihnen für jeden noch auf dem Monitor sichtbaren Zeit-Punkt zehn Punkte auf Ihrem Punktekonto, das Sie oben rechts sehen, gutgeschrieben. Das Bild wird vervollständigt.

Falls Ihre Eingabe falsch oder unvollständig war, wird Ihnen ein Zeit-Punkt abgezogen. Sie erhalten aber noch eine Chance: Das Bild wird weitergezeichnet, bis Sie es ein weiteres Mal stoppen oder bis es komplett ist.

Wenn Sie den Plural eingeben wollen, so können Sie das auf Ihre gewohnte Weise tun. Beispielsweise können Sie den Plural von *Berg* als *Berge* oder einfach als *e* eintippen.

Die Pluralform von *Fenster* können Sie als – eingeben.

Den Ton können Sie mit der Tastenkombination CTRL-S (Control- und S-Taste gleichzeitig drücken) abschalten.

Falls Sie auf Ihrer Tastatur keine deutschen Umlaute finden, müssen Sie die Sonderzeichen suchen, die mit Ä, Ö, Ü belegt sind. Kleben Sie sich Etikette auf die entsprechenden Tasten, um das Spielen zu erleichtern.

Für die französische Version brauchen Sie keine Akzente einzugeben, da das Programm nur Großbuchstaben verwendet. Für das spanische Ñ drücken Sie bitte CTRL-N.

Und nun viel Spaß!

Bitte gehen Sie mit der Diskette sorgfältig um; Hinweise finden Sie auf der Rückseite der Disketten-Tasche. Sollte die Diskette trotz Beachtung dieser Hinweise nicht oder nur fehlerhaft funktionieren, dann senden Sie die Diskette bitte zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Defekts und einer Kopie der Einkaufs-Quittung an:

Langenscheidt-Verlag
Abt. Software
Postfach 40 11 20
8000 München 40

Sollte es sich bei Überprüfung der Diskette herausstellen, daß keine Fehler bei der Handhabung vorlagen, dann ersetzt der Verlag die Diskette kostenlos. Diese Garantie erlischt 6 Monate nach dem Kaufdatum.

Achtung!

Bitte versuchen Sie nicht, die Diskette zu kopieren! Sie könnten die kopiergeschützte Diskette zerstören. Zudem leistet der Verlag in diesem Fall keine Garantie. Die beiliegende Diskette ist einseitig beschrieben. Die Garantie erlischt ebenfalls, wenn andere Programme oder Daten auf der Diskette gespeichert werden.

Weitere Computer-Lernspiele von Langenscheidt im Bereich Deutsch:

Tag und Nacht – Ein Spiel mit Wortpaaren

Von Johannes Schumann und Thomas Schumann

Ein spannendes Spiel zur Wortschatzerweiterung, das wahlweise Synonyme oder Antonyme im Bereich der Nomen, Verben und Adjektive übt. Von einer Spielfigur werden im Wettlauf gegen die Zeit und eine Reihe von Monstern „Wortkarten“ aufgedeckt und zusammengehörige Wörter einander zugeordnet.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91237

Eine Reise durch Deutschland

Von Johannes Schumann und Hannes Krohn

Ein Spiel zur Landeskunde, das eine Reise durch zehn Städte der Bundesrepublik und der DDR simuliert. Um von einer Stadt zur nächsten zu kommen, müssen die Lernenden landeskundliche und auf sprachlichen Fertigkeiten basierende Fragen richtig beantworten.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91277

Hansi

Von Johannes Schumann, Thomas Schumann und Thomas Tempelmann

Ein Spiel zum Lernen und Testen: Verben und ihre richtigen Präpositionen/Adjektive und ihre richtigen Präpositionen. Hansi ist ein von den Lernenden gesteuerter Vogel, der Nüsse sammelt, indem er einem vorgegebenen Verb oder Adjektiv die richtige Präposition und der Präposition den richtigen Kasus zuordnet. Die jeweilige Lösung wird durch einen Beispielsatz vertieft.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91267

Wörter-Rennen mit System – Deutsch

Von Johannes Schumann, Thomas Schumann und Hannes Krohn

Ein Spiel zur Wortschatzerweiterung im Bereich der Nomen, die nach Sachfeldern geübt werden. Zu einem Themenbereich geben bis zu vier Spieler alle Nomen ein, die ihnen einfallen. Gespielt wird gegen die Zeit und die anderen Spieler.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91257

Alle Programme für Apple II, II+, IIe oder IIc mit 64 K und 1 Diskettenlaufwerk.

*Testen und lernen Sie
die wichtigsten Grundbegriffe
auf deutsch, englisch, französisch,
spanisch oder italienisch
in einem spannenden Ratespiel!*

- Qualitäts-Software von Langenscheidt in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut, München
- Von Pädagogen und Programmierern gemeinsam entwickelt
- Für Anfänger und Lerner mit Grundkenntnissen
- Sie können allein oder in der Gruppe spielen

Seit mehr als 125 Jahren erschließt Langenscheidt immer wieder neue Lerntechniken mit neuen Medien. Mit der Langenscheidt-Software eröffnet der Verlag wiederum eine neue Dimension des Fremdsprachen-Lernens.

